

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat

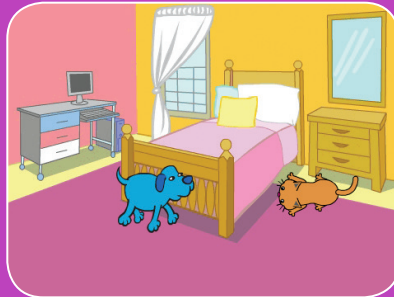
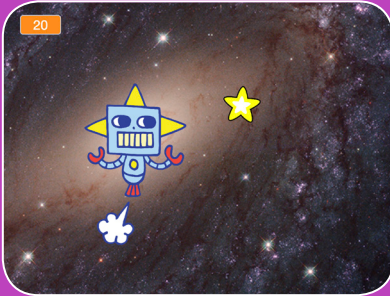


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes Joc d'Atrapar



Crea un joc en què persegueixis un personatge per a obtenir punts.

Targetes Joc d'Atrapar

Utilitza aquestes targetes en aquest ordre:

1. Mou-te a esquerra i dreta
2. Mou-te amunt i avall
3. Atrapa una Estrella
4. Toca un So
5. Afegeix Puntuació
6. Apuja el Nivell!
7. Missatge de Victòria

scratch.mit.edu



Paquet de 7 targetes

scratch.mit.edu



Paquet de 7 targetes

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



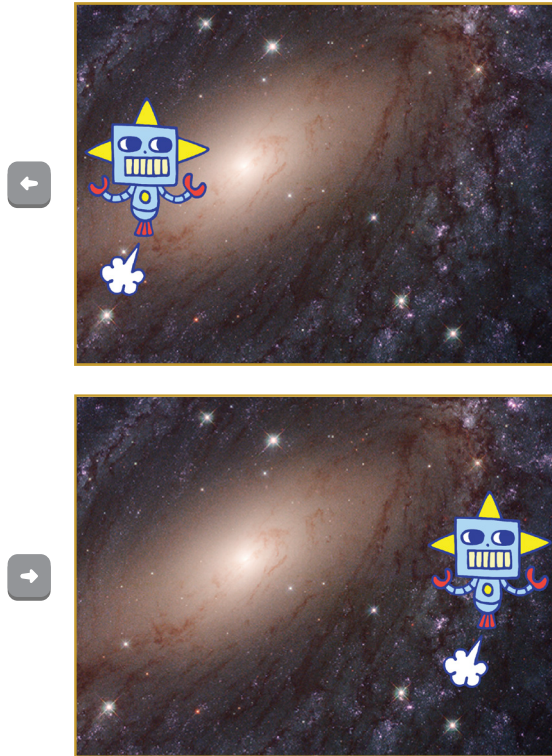
3. Retalla per la línia

Mou-te a Esquerra i Dreta

Mou-te a Esquerra i Dreta

scratch.mit.edu

Prem les tecles de les fletxes per a moure't a dreta i esquerra.



Joc d'atrapar

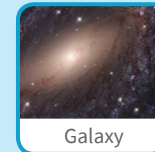
1

Scratch

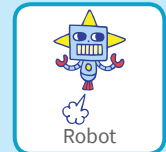
PREPARA-HO



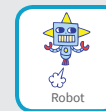
Escull un fons.



Tria un personatge.



AFEGEIX AQUEST CODI



quan la tecla fletxa dreta es premi

suma 10 a x

Escull fletxa dreta.

quan la tecla fletxa esquerra es premi

suma -10 a x

Escull fletxa esquerra.

Escriu un signe "menys" per a moure't cap a l'esquerra.

PROVA-HO

Prem les tecles de fletxes.

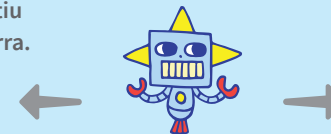


CONSELL

x és la posició a l'Escenari d'esquerra a dreta.

Escriu un nombre negatiu per a moure't a l'esquerra.

suma -10 a x



Escriu un nombre positiu per a moure't a la dreta.

suma 10 a x

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



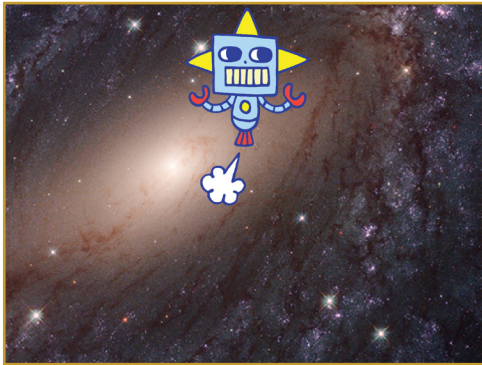
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Mou-te Amunt i Avall

Prem les tecles de fletxes per a moure't amunt i avall.



Joc d'atrapar

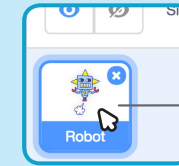
2

Scratch

Mou-te Amunt i Avall

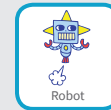
scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Clica el teu personatge per a escollir-lo.

AFEGEIX AQUEST CODI



Escull **fletxa amunt**.

Usa **suma a y** per moure't cap amunt.



Escull **fletxa avall**.

Escriu un signe "menys" per moure't cap avall.

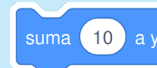
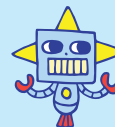
PROVA-HO

Prem les tecles de fletxes.

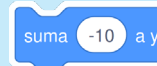


CONSELL

y és la posició a l'Escenari de dalt a baix.



Escriu un nombre positiu per a moure't cap amunt.



Escriu un nombre negatiu per a moure't cap avall.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



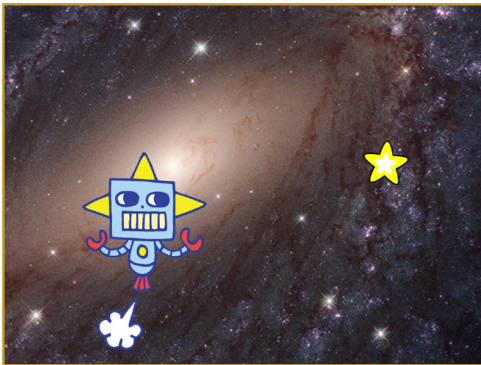
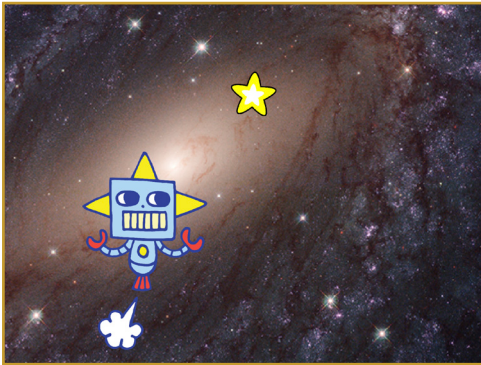
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Atrapa una Estrella

Afegeix un personatge a atrapar.



Joc d'atrapar

3

Scratch

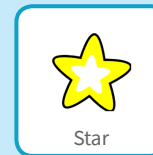
Atrapa una Estrella

scratch.mit.edu

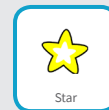
PREPARA-HO



Tria un personatge a perseguir, com l'estrella.



AFEGEIX AQUEST CODI



quan la  es cliqui
per sempre

Escriu un nombre petit (com 0.5) per a fer-lo lliscar més ràpidament.

llisca en 1 segons fins a posició aleatòria

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a parar.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



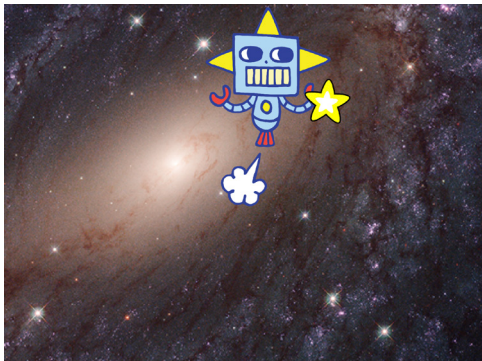
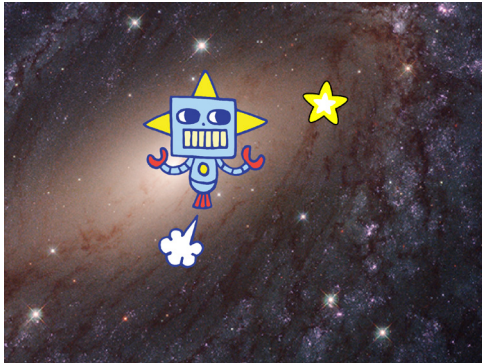
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Toca un So

Fes sonar un so quan el teu personatge toqui l'estrella.



Joc d'atrapar

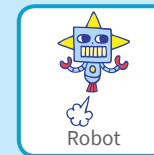
4

Scratch

Toca un So

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Clica per a escollir el Robot.

Sons

Clica la pestanya de Sons.

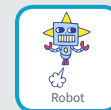


Escull un so de la Biblioteca de Sons, com Collect.

AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



quan la bandera es cliqui

per sempre

si tocant Star ? llavors

toca el so Collect fins que acabi

Insereix el bloc **tocant** en el bloc **si / llavors**.

tocant Star ?

si llavors

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



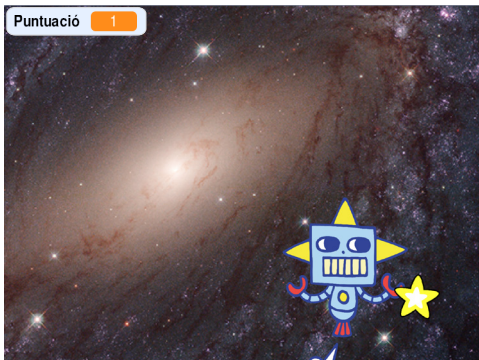
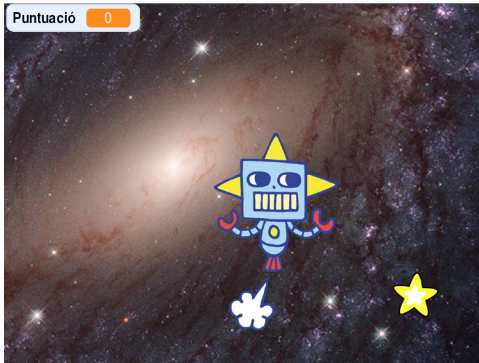
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Afegeix Puntuació

Aconsegueix punts quan toquis
l'estrella.



Joc d'atrapar

5

Scratch

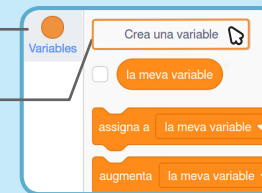
Afegeix puntuació

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

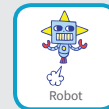
Tria **Variables**

Clica el botó
Crea una Variable.



Anomena aquesta variable
Puntuació i aleshores clica
D'acord.

AFEGEIX AQUEST BLOC



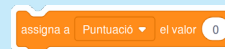
Seleccionat **Puntuació**
del menú.



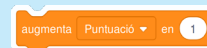
Afegeix aquest bloc per a
reiniciar la puntuació.

Afegeix aquest bloc per a
augmentar la puntuació.

CONSELL



Usa el bloc **assigna a la meua variable** per a reiniciar la
puntuació a zero.



Usa el bloc **augmenta la meua variable** per a augmentar
la puntuació.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



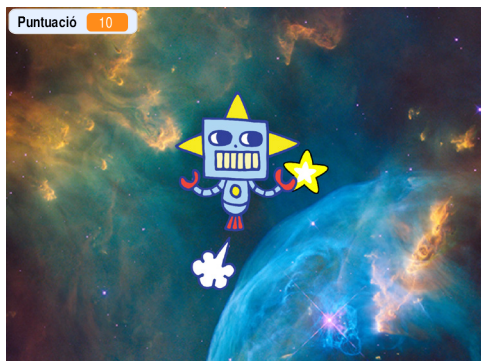
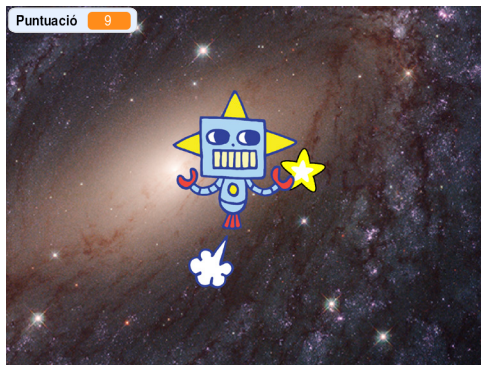
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Apuja el Nivell!

Vés al següent nivell.



Joc d'atrapar

6

Scratch

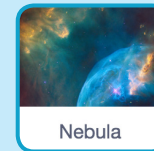
Apuja el Nivell!

scratch.mit.edu

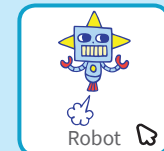
PREPARA-HO



Escull un segon fons,
com Nebula.



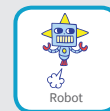
Nebula



Robot

Selecciona el personatge Robot.

AFEGEIX AQUEST CODI



Puntuació

= 10

Insereix el bloc
Puntuació
al bloc iguals
de la categoria
Operadors.

quan la es cliqui

canvia el fons a Galaxy

Escull el teu primer fons.

espera fins Puntuació = 10

canvia el fons a Nebula

Escull el fons al qual
canviar.

quan l'escenari canviï al fons Nebula

toca el so Win fins que acabi

Tria un so.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a iniciar el joc!



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



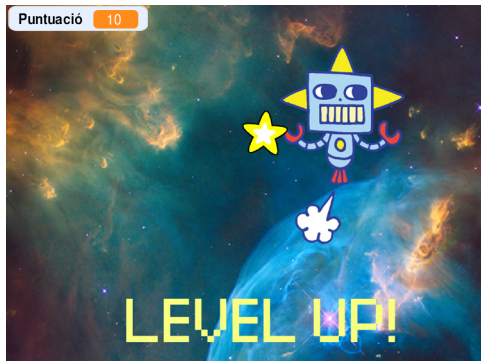
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Missatge de Victòria

Mostra un missatge quan vagis al següent nivell.



Joc d'atrapar

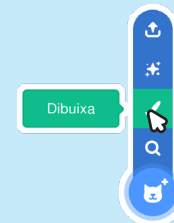
7

Scratch

Missatge de Victòria

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Usa l'eina **Text** per a escriure un missatge, com ara "Nivell Superior!"



Pots canviar el color de la font, la mida i l'estil.

AFEGEIX AQUEST CODI

NIVELL SUPERIOR
Nivell Superior!

quan la bandera es cliqui

amaga't

Amaga el missatge al començament.

quan l'escenari canviï al fons

Nebula

Tria el fons pel següent nivell.

mostra't

Mostra el missatge.

espera 2 segons

amaga't

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a jugar el teu joc.

